

ELEMEN ARSITEKTUR, INTERIOR DAN *SIGNAGE* UNTUK MENEMUKAN JALAN DAN *BRANDING* UNIVERSITAS KRISTEN PETRA

Gunawan Tanuwidjaja¹, Nerissa Arviana Wijaya², Lavenia Widyanto³,
Stephanie Seaver Wiarta⁴, John Kenley Sugianto⁵

¹Dosen Program Studi Arsitektur, ²Mahasiswa Program Studi Desain Interior, ³Mahasiswa Program Studi Manajemen Pemasaran, ^{4&5}Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia
gunte@petra.ac.id, gunteitb2012@gmail.com

Abstrak

Universitas Kristen Petra (UKP) Surabaya merupakan Universitas swasta terkemuka di Surabaya. UKP memiliki kelebihan pada kualitas fasilitas dan pelayanan pendidikan. Hal ini sangat terlihat dalam desain bangunan kampus yang berperan sebagai elemen - elemen *wayfinding* arsitektur, interior dan *signage*, terutama pada tiga bangunan utama seperti Gedung W (Gedung Radius Prawiro), Gedung EH (*Entrance Hall*) dan Gedung T. Selanjutnya Elemen - elemen ini juga telah mendukung "*branding*" Universitas serta terintegrasi dalam sistem *wayfinding* kampus terintegrasi di Universitas Kristen Petra.

Kata Kunci: *wayfinding*, *branding*, Universitas Kristen Petra

Abstract

Title: *Architectural, Interior Elements and Signage for Wayfinding and Branding in Petra Christian University*

Petra Christian University (PCU) is a leading private University in Surabaya. PCU possessed advantage in facility's quality as well as educational service. This was clearly visible in the campus building design that played as architecture, interior and graphic wayfinding elements, especially in W Building (Radius Prawiro Building), EH Building (Entrance Hall) and T Building. Further these elements could also support the University's Branding and were integrated in the PCU's integrated wayfinding system.

Keywords: *wayfinding*, *branding*, Petra Christian University

Pendahuluan

Universitas Kristen Petra Surabaya merupakan universitas swasta terkemuka di Surabaya. Keunggulan Universitas Kristen Petra terletak dalam kualitas pendidikannya dan juga layanan mahasiswanya. Selain itu desain arsitektur modern bangunan ini juga memberikan citra yang menarik pada kampus ini. Walaupun demikian terdapat rencana dari pengelola untuk

meningkatkan kemudahan menemukan jalan dan *branding* dari bangunan-bangunan awal yang dibangun dengan *Signage Master Plan* yang terintegrasi.

Tinjauan Pustaka

Wayfinding adalah proses untuk menemukan jalan menuju suatu lokasi. Sedangkan *spatial orientation* adalah proses seorang individu untuk

memahami ruang di sekitarnya (Passini, 1984). Proses-proses ini dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti:

1. Kemampuan individu manusia;
2. Proses kognisi dan peta kognisi yang terbangun dalam pikiran individu;
- 3 *Environmental information* (Informasi lingkungan) yang mencakup: *architectural wayfinding element, signage system, other sensory information.*

Karena ingin fokus pada elemen arsitektur penunjang sistem *wayfinding* dan orientasi maka hanya faktor ini disusun agar bisa diintegrasikan. Boulding (1956) dan Lynch (1960) menyampaikan bahwa kemampuan individu untuk mengingat bangunan yang menarik juga disebabkan oleh sifat *legibility* dan *imageability* bangunan itu. Sifat *legibility* mencakup kemudahan untuk dipahami dari bangunan sedangkan *imageability* berkaitan dengan ciri khusus bangunan yang mengingatkan individu terhadapnya.

Lynch (1960) menemukan adanya 5 elemen arsitektur untuk *wayfinding* yaitu *path, node, landmark, district* dan *edge* pada skala urban. Passini (1984) menemukan 5 elemen ini juga pada bangunan komersial di Montreal. *Landmark* bangunan merupakan toko, bioskop, meja informasi, patung, lansekap, elemen struktur dan elemen dekoratif. *Path* dalam skala bangunan berupa koridor, promenade, koridor di dalam galeri, tangga, eskalator, elevator, yang tergolong lebih lanjut sebagai *horizontal path* dan *vertical path* yang seharusnya terintegrasi. Sementara *node* pada bangunan merupakan pertemuan sirkulasi dan aula pertemuan. Dan sebuah tempat berkumpul dapat menjadi *Landmark* sekaligus *Node*. *Edge* pada bangunan

merupakan dinding pembatas terutama dinding luar bangunan (Passini, 1984). Sedangkan *District* dalam skala bangunan [*Zoning*] merupakan berupa zona yang berukuran luas yang memiliki fungsi serupa seperti pertokoan. Atau pada pendidikan dapat berupa zona laboratorium, zona kelas dan zona kantor.

Signage adalah petunjuk yang digunakan untuk menunjukkan arah, lokasi dsb. Dibuat oleh pakar, yang harus dengan mudah dapat dipahami oleh semua kalangan sebagai sarana penunjuk arah atau area (Passini, 1984)

Pizzuti-Ashby dkk. melakukan tes persepsi kualitatif kepada mahasiswa University College of the Fraser Valley (UCFV). Responden diminta untuk mendokumentasikan dengan foto bangunan yang memberikan kesan positif tentang kampusnya. Kesan ini juga memberikan keuntungan berupa *branding* dan juga rekomendasi pengembangan kampus. Hal ini juga digunakan sebagai salah satu dasar bagaimana mengumpulkan *branding* pada mahasiswa (http://www.ufv.ca/media/assets/institutionalresearch/Campus_Snapshot_Study.pdf)

Metode Penelitian

Metode yang dipilih dalam riset ini ialah: Metode Post Occupancy Evaluation (POE) (Friedman, Zimring, & Zube, 1978) terutama dengan *direct observation* dilakukan pada saat pengumpulan data mengenai elemen *wayfinding* dari aspek arsitektural bangunan. Kemudian dilakukan penelitian tentang kesulitan menemukan jalan dan elemen yang membantu proses menemukan jalan tersebut dengan kuesioner online yang

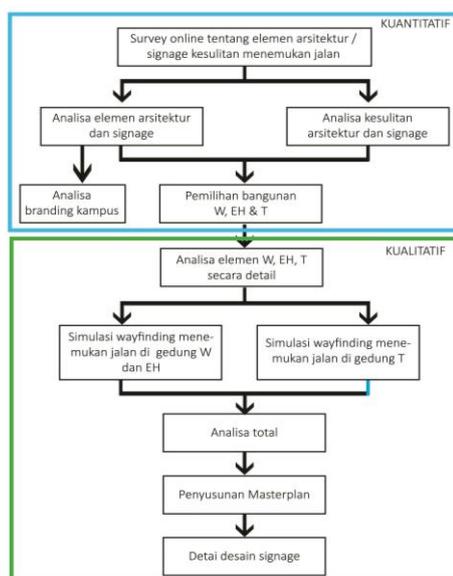
dilengkapi dengan foto (Sanoff, 1991). Kemudian dilakukan *wayfinding simulation* sesuai rekomendasi *Visual Research* (Sanoff, 1991).

Bagian pertama dari riset ini bersifat kuantitatif dengan *purposive sampling* karena melibatkan 147 responden dari semua Program Studi di UKP, tetapi kemudian dilakukan simulasi menemukan jalan yang melibatkan 5 responden sehingga bersifat kualitatif. Simulasi menemukan jalan ini dilakukan pada 3 bangunan yaitu Gedung W dan Gedung EH serta Gedung T. Pada simulasi ini juga dicatat berbagai temuan tentang kekuatan elemen menemukan jalan baik arsitektur, interior maupun *signage* serta kesan positif terhadap branding UKP (<http://library.usu.ac.id/download/fkm/fkm-rozaini.pdf>)

menjadi kesan “*branding*” utama dari UK Petra, Gedung ini terdiri atas sepuluh lantai, mewadahi kelas Magister Teknik Sipil, ruang kelas, laboratorium komputer, perpustakaan, ruang rektorat, ruang konferensi, dan tempat berkumpul utama di lantai 1 yang bernama “*Sunken Court*” (atau dikenal oleh mahasiswa dan alumni sebagai Kolam Jodoh). Ruang ini merupakan elemen menarik dan digunakan untuk mahasiswa mengerjakan tugas atau untuk menunggu.

Gedung EH (*Entrance Hall*) di area kampus utama (yang berdekatan dengan Gedung W) merupakan pintu masuk dari kompleks UK Petra. Tetapi karena perubahan fungsi, gedung ini kurang terkenal dibandingkan Gedung W tersebut. Gedung EH ini memfasilitasi kegiatan kantor pelayanan mahasiswa, bank, kantor humas UK Petra, kantor biro administrasi kerjasama dan pengembangan, ruang multifungsi untuk menunggu masuk ke Auditorium UK Petra dan kelas-kelas. Karena itu gedung ini juga sering digunakan oleh mahasiswa.

Sementara Gedung T terletak di area kampus barat oleh mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Prodi Sastra Tionghoa. Gedung ini menampung berbagai ruang seperti kantor-kantor, kantin, klinik UK Petra, ruang kelas serta ruang audio visual.



Gambar 1. Rancangan Penelitian
Sumber: Hasil analisis, 2015

Hasil dan Pembahasan

Gedung W atau Gedung Radius Prawiro di area kampus utama merupakan gedung utama yang



Gambar 2. Peta tapak UKP
Sumber: Hasil survei, 2015

Elemen *wayfinding* arsitektur dan interior yang menjadi branding Universitas Kristen Petra

Elemen arsitektur yang menandai Gedung W ialah terdapatnya sebuah lapangan hijau di depan gedung tersebut yang dikenali sebagai *node* berkumpulnya sivitas akademika UKP pada saat acara-acara penting seperti *Petra Parade* (acara kesenian pada Dies Natalis), wisuda, dll. Karena itu lapangan ini menjadi elemen yang sangat penting dalam membantu mahasiswa menemukan jalan sekaligus *branding* UKP. Petra dan atau yang sekarang disebut Gedung Radius Prawiro terdiri dari 10 lantai.



Gambar 3. Lapangan hijau di depan Gedung W sebagai *Landmark* dan *Node* yang menarik

Sumber: Hasil survei, 2015

Bagian lain dari Gedung W ialah *Sunken Court* atau dikenal sebagai Kolam Jodoh. *Sunken Court* ini dikenal sebagai *Landmark* dan *Node* yang menarik. Hal ini disebabkan karena ruang ini berada di lantai 1 Gedung W yang sangat strategis, posisinya yang lebih rendah dari selasar, serta sering digunakan berbagai kegiatan, seperti: dengar pendapat dari Badan Eksekutif Mahasiswa, pameran dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, *Petra Parade* dll.



Gambar 4. *Sunken court* di Gedung W sebagai *landmark* dan *node* yang menarik

Sumber: Hasil survei, 2015

Sementara itu sebuah Patung Torso dari drg. Tan Tjiauw Yong (Rektor pertama UKP) ditemukan sebagai *landmark* yang menarik di Gedung EH UKP. Patung ini dikenal karena posisinya yang strategis, bentuknya yang unik serta dikelilingi tempat-tempat duduk. Selain itu saat ini lokasi ini dipakai untuk mengantarkan jemput mahasiswa.



Gambar 5. Patung torso drg. Tan Tjiauw Yong di Gedung EH sebagai *Landmark* yang menarik

Sumber: Hasil survei, 2015

Selain itu, di Gedung EH ini ditemukan bagian Ruang *Student Service* (pusat pelayanan mahasiswa di UKP) sebagai *Landmark*. Di ruang ini terjadi semua pelayanan terkait kebutuhan mahasiswa yang menyebabkan ruang ini sering dikunjungi dan juga karena desainnya yang futuristik. Di depan ruang ini juga terdapat *lobby* yang menarik dan cukup besar sehingga dikenali sebagai *node*. Biasanya ruang ini juga dipakai

sebagai ruang *pre-function* pada saat wisuda atau Dies Natalis. Selain itu juga terdapat berbagai elemen penunjang interior berupa DIVO 3.0 yang merupakan papan pengumuman dan peta digital di UKP serta elemen *ramp* yang menghubungkan ke auditorium UKP di lantai 2 gedung ini.



Gambar 6. Ruang Student Service di Gedung EH sebagai Landmark yang menarik
Sumber: Hasil survei, 2015



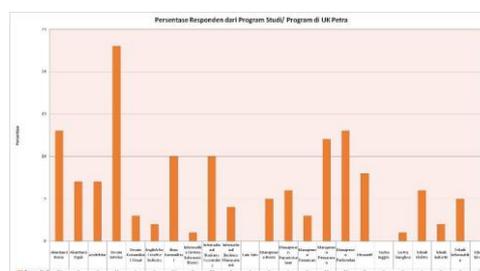
Gambar 7. Tangga utama Gedung T sebagai landmark yang menarik
Sumber: Hasil survei, 2015

Auditorium UKP juga merupakan *landmark* dan *zoning* yang cukup dikenal karena bentuk dan intensitas penggunaan untuk pertemuan, seminar, acara, dan pentas secara megah. Karena itu elemen ini juga membantu menemukan jalan dan memperkuat *branding* UKP juga.

Sementara elemen *landmark* yang menarik di Gedung T ialah tangga utama gedung tersebut. Tangga ini dikenali karena letaknya yang terlihat secara langsung dari pintu masuk kampus barat. Kemudian juga menghubungkan langsung dengan Gedung T lantai dua yang merupakan kantor Fakultas Ekonomi, Prodi Manajemen, Prodi Akuntansi, Program Magister Ekonomi dll.

Kesulitan Menemukan Jalan di UKP secara Umum

Tetapi selain temuan-temuan tentang elemen-elemen penemuan jalan ini juga ditemukan masih terdapat kesulitan menemukan jalan pada mahasiswa. Hal ini dapat ditunjukkan dalam grafik-grafik tersebut. Seratus empat puluh tujuh responden dari hampir semua jurusan direkrut untuk mengisi kuesioner online tentang kesulitan menemukan jalan dan elemen-elemen yang membantu menemukan jalan di UKP. Distribusinya tergambar dalam gambar 8 di bawah ini.



Gambar 8. Grafik profil responden studi kesulitan menemukan jalan pada responden di seluruh Gedung UKP
Sumber: Hasil analisis, 2015

Dan didapati bahwa gedung-gedung UKP termasuk mudah ditemukan, karena hanya 4-23% dari responden pernah tersasar di gedung-gedung ini. Persentase Responden Tersasar ini dijelaskan lebih detail sebagai berikut:

- Responden tersasar di Gedung W:15%
- Responden tersasar di Gedung EH: 12%
- Responden tersasar di Gedung T: 19%
- Responden tersasar di Gedung A: 6%
- Responden tersasar di Gedung B: 6%
- Responden tersasar di Gedung C: 4%
- Responden tersasar di Selasar Gedung W-EH-A-B-C: 21%
- Responden tersasar di Gedung P: 23%
- Responden tersasar di Gedung I: 12%

Dan beberapa temuan alasan kesulitan menemukan jalan di Gedung W disebabkan oleh:

- 5% karena tidak menemukan penanda yang jelas
- 4% karena bentuk koridor/selasar/jalan yang membingungkan
- 1% karena sulit menemukan letak lift/tangga
- 1% karena pengelompokkan ruang (*zoning*) yang kurang jelas
- 1% karena posisi *signage* (petunjuk arah) yang tidak tepat
- 1% karena penamaan/penomoran ruangan yang membingungkan
- 29% Lebih dari satu alasan

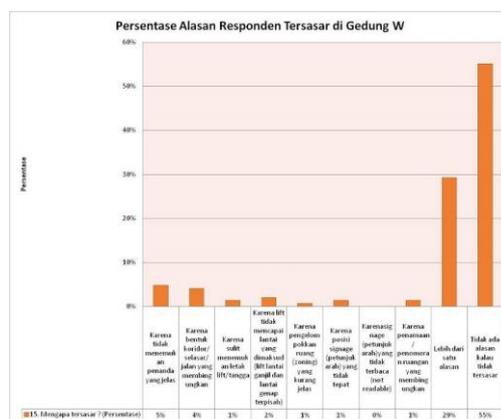
Sementara itu Dan beberapa temuan alasan kesulitan menemukan jalan di Gedung W disebabkan oleh:

- 6% karena tidak menemukan penanda yang jelas

- 1% karena sulit menemukan letak lift/tangga terpisah)
- 1% karena pengelompokkan ruang (*zoning*) yang kurang jelas
- 1% karena *signage* (petunjuk arah) yang tidak terbaca (*not readable*)
- 7% karena penamaan/ penomoran ruangan yang membingungkan
- 30% lebih dari satu alasan

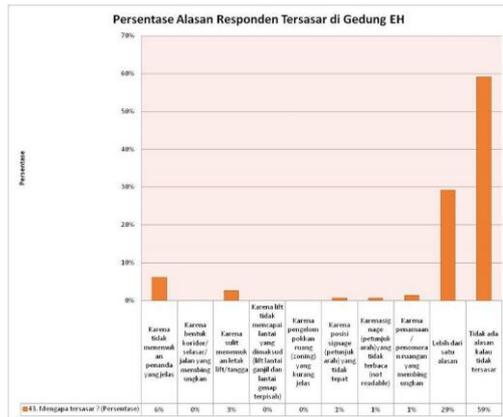
Terakhir juga dideteksi alasan kesulitan menemukan jalan di Gedung W disebabkan oleh:

- 6% karena tidak menemukan penanda yang jelas
- 3% karena sulit menemukan letak lift/tangga
- 1% karena posisi *signage* (petunjuk arah) yang tidak tepat
- 1% karena *signage* (petunjuk arah) yang tidak terbaca (*not readable*)
- 1% karena penamaan/ penomoran ruangan yang membingungkan
- 29% lebih dari satu alasan



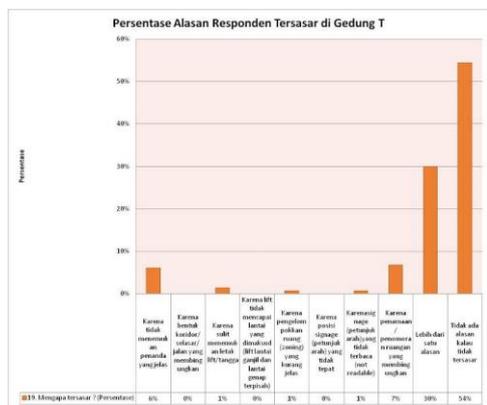
Gambar 9. Grafik distribusi penyebab kesulitan menemukan jalan pada responden di Gedung W

Sumber: Hasil analisis, 2015



Gambar 10. Grafik distribusi penyebab kesulitan menemukan jalan pada responden di Gedung EH

Sumber: Hasil analisis, 2015



Gambar 11. Grafik distribusi penyebab kesulitan menemukan jalan pada responden di seluruh Gedung T

Sumber: Hasil analisis, 2015

Kesulitan Menemukan Jalan di UKP dalam Wayfinding Simulation

Kesulitan menemukan jalan ini juga dikonfirmasi oleh 5 responden yang melakukan simulasi menemukan jalan (*wayfinding simulation*) di Gedung W-EH serta Gedung T. Ternyata pada simulasi ini ditemukan beberapa hal.

Tabel 1. Hasil simulasi dan temuan di Gedung W dan EH

No	Pertanyaan	Jawaban	Alasan
		Gedung W dan EH	
	Jalur Pergerakan	Gedung W dan EH	

No	Pertanyaan	Jawaban	Alasan
		1. Pintu Masuk EH 2. Auditorium (K201) 3. EH303 4. Ruang Konferensi (W1007) 5. Perpustakaan 6. W306	

1	Responden 1	Simulasi tanpa dibantu alat apapun	
	Waktu Simulasi	15 menit 48 detik	Tersasar karena <i>lift</i> tidak membuka di lantai tertentu sehingga harus turun dulu dan naik <i>lift</i> yang lain
2	Responden 2	Simulasi dibantu dengan peta manual (diasumsikan akan sama dengan peta di dalam <i>Smartphone</i>)	
	Waktu Simulasi	12 menit 0 detik	Tidak pernah tersasar
3	Responden 3	Simulasi dibantu dengan Peta Digital (DIVO) di EH1	
	Waktu Simulasi	17 menit 45 detik	Tersasar, penamaan Auditorium dengan nama K201 kurang dikenal, lupa posisi karena DIVO tidak bisa bergerak

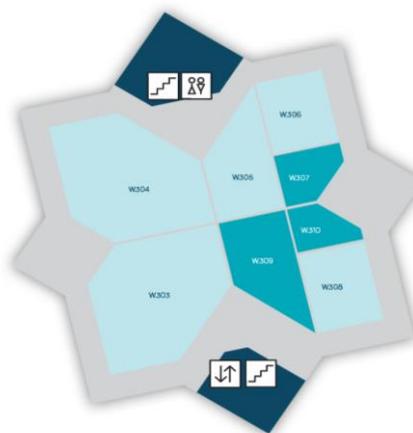
No Pertanyaan	Jawaban	Alasan
		sering dengan responden.

Sumber: Hasil analisis, 2015

Tabel 2. Hasil simulasi dan temuan di Gedung T

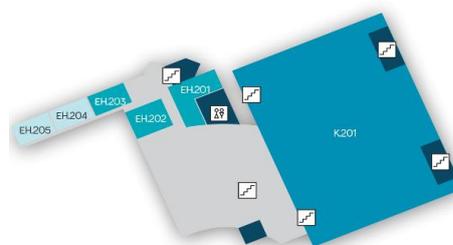
No	Pertanyaan	Jawaban	Alasan
Gedung T			
	Jalur Pergerakan	Gedung T 1. Pintu Utama Gedung T Lantai 2. T518 3. T501 4. T326 4. T211 5. T 101 (Poliklinik)	
4	Responden 4	Simulasi tanpa dibantu alat apapun	
	Waktu Simulasi	9 menit 40 detik	Tidak pernah tersasar
5	Responden 5	Simulasi dibantu dengan peta manual (diasumsikan akan sama dengan peta di dalam Smartphone)	
	Waktu Simulasi	13 menit 0 detik	Tersasar karena jarang ke lantai T1 dan tidak tahu nama ruang Poliklinik

Sumber: Hasil analisis, 2015



Gambar 12. Denah Gedung W yang cenderung simetris membuat kesulitan membedakan bagian-bagian dalam ruang itu

Sumber: Hasil analisis, 2015



Gambar 13. Denah Gedung EH yang memiliki dinding pemisah dan tangga yang tertutup membuat kesulitan untuk menemukan kelas-kelas dari Ruang Auditorium

Sumber: Hasil analisis, 2015



Gambar 14. Denah Gedung EH yang sangat jelas

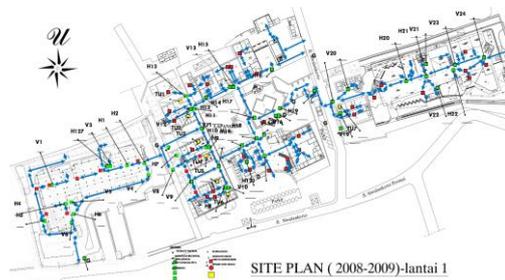
Sumber: Hasil analisis, 2015

Dapat disimpulkan bahwa beberapa *layout* Gedung UKP sudah

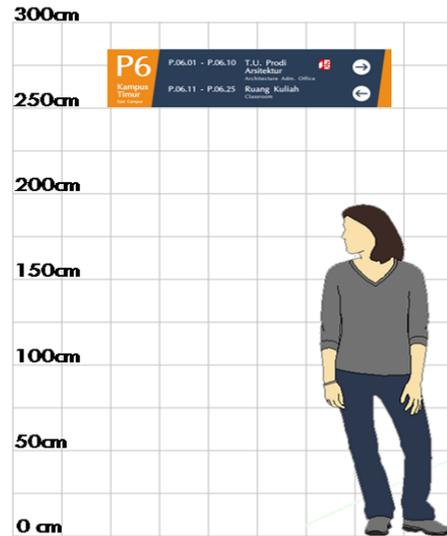
memfasilitasi pengguna mudah menemukan jalan seperti Gedung T. Tetapi di sisi lain dibutuhkan alat bantu lain seperti peta digital (DIVO 3.0) dan *signage*. Karena itu *Signage Master Plan* yang terintegrasi dengan Elemen Arsitektur UKP sangat diperlukan.

Integrasi dengan *Signage Master Plan* di UKP

Sebuah *Signage Master Plan* diusulkan seperti pada Gambar 15 sebagai berikut. Untuk setiap lantai Gedung UKP disusun, sejumlah desain *signage* juga diciptakan oleh Marvin Ade Santoso, S.Sn. dengan arahan penulis pertama dan Tim *Signage* UKP lainnya yang berasal dari Unit Perencana Fisik Kampus UKP. Simulasi juga dilakukan untuk mengevaluasi keterbacaan *signage* ini bersama sejumlah responden.



Gambar 15. *Signage Master Plan* UKP
Sumber: Hasil analisis, 2015



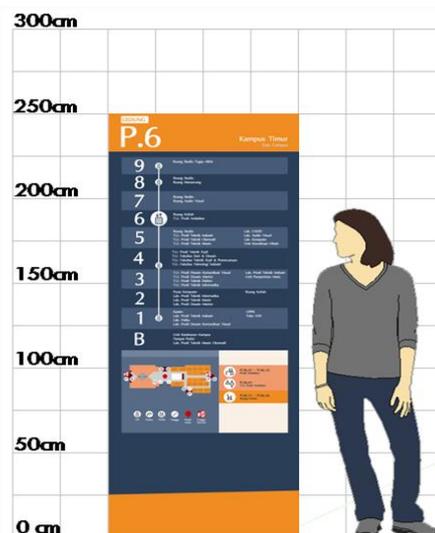
Gambar 16. Letak *Signage* horizontal yang membantu pengguna menemukan ruangan yang diinginkan yang diletakkan di daerah *Node* di UKP

Sumber: Hasil analisis, 2015



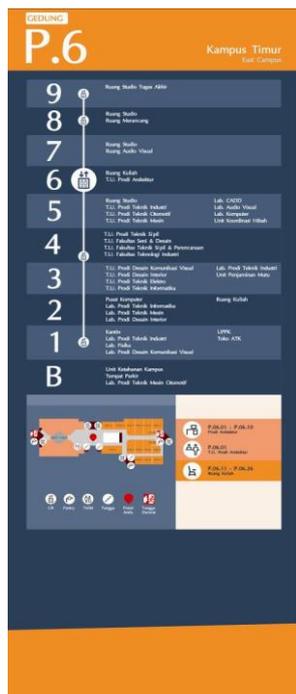
Gambar 17. *Signage* horizontal yang membantu pengguna menemukan ruangan yang diinginkan

Sumber: Hasil analisis, 2015

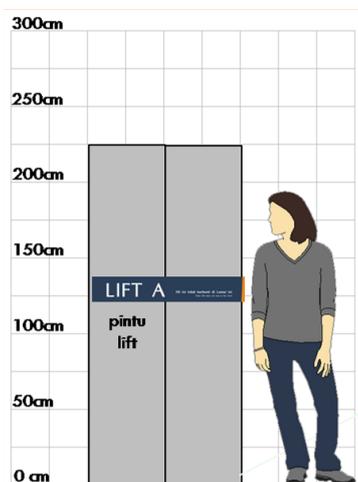


Gambar 18. Letak *Signage* Vertikal yang membantu Pengguna menemukan lantai atau ruangan yang diinginkan yang diintegrasikan dengan lift di UKP.

Sumber: Hasil analisis, 2015.



Gambar 19. Signage Vertikal yang membantu Pengguna menemukan lantai atau ruangan yang diinginkan.
 Sumber: Hasil analisis, 2015



Gambar 20. Letak Signage agar tidak menggunakan Lift yang tidak membuka di lantai tertentu.
 Sumber: Hasil Analisis, 2015.



Gambar 21. Signage agar tidak menggunakan Lift yang tidak membuka di lantai tertentu.
 Sumber: Hasil Analisis, 2015.

Kesimpulan

Didapati ternyata terdapat beberapa elemen arsitektur dan interior untuk menemukan jalan yang cukup mudah diingat di UKP yang juga memberikan *branding* yang kuat. Tetapi di sisi lain ternyata pada saat dilakukan simulasi menemukan jalan, *signage* tambahan tetap diperlukan untuk membantu menemukan jalan dan berorientasi. *Signage Master Plan* harus dikembangkan di UKP agar dapat meningkatkan kemudahan menemukan jalan dan akhirnya juga menunjang *branding* UKP yang sudah baik saat ini.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih kami ucapkan kepada Unit Perencana Fisik Kampus (UPFK) UKP, dalam hal ini: Kepala UPFK Ir. Evelin C. Pattikawa, M.T., Ary Sunantiyo, A.Md., Luis Susanti, A.Md., Marvin Ade Santoso, S.Sn. yang mendukung riset ini.

Daftar Pustaka

- Boulding, K. (1956). *The image*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Friedman, A., Zimring, C., & Zube, E., (1978). *Environmental design evaluation*. New York: Plenum
- Lynch, K. (1960). *The image of the city*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Passini, R., (1984), *Wayfinding in architecture. Environmental Design Series Volume 4*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Sanoff, H., (1991). *Visual research methods in design*. New York: Van Nostrand Reinhold.